GPL LED V1.0 動畫設定操作手冊

操作指南

GPL LED

GPL LED 動畫設定操作手冊

BY Jim

Version 1.0

版　權

版權©2009，軟體之著作權屬於 GreenPower Lighting CO., LTD.所有。保留所有權力。未經 GreenPower Lighting CO., LTD.書面許可，不得以任何形式或其他任何方式複製、出售、轉錄本出版物的任何部份，也不得將任何部份儲存至檢索系統中或翻譯成任何語言或電腦語言。

品牌名稱與產品名稱分別為其所有者之所有權。

免責聲明

GreenPower Lighting CO., LTD.並不為本資料擔負任何責任，包括但不限於適銷性以及對特定目的之適用性擔負任何默示性擔保。GreenPower Lighting CO., LTD.並不對本文件中可能出現的任何錯誤承擔任何責任。

GreenPower Lighting CO., LTD.並不承擔隨時更新本文件內容與資訊之義務。

操作者服務

感謝您使用本產品,如果您對本產品操作內容與使用方式有不明白之處,

請直接上網以 e-mail 或電話與本公司連絡,我們將會一一為您們服務。

我們的網址：**www.gpl.com.tw**

客服專線：+886-3-5679530

E-mail：erik.shu@msa.hinet.net

地 址 :GreenPower Lighting CO., LTD. 1F.,No.75,Changchun St.,Hsinchu City 300,Taiwan (R.O.C.)

300 新竹市長春街 75 號 1 樓

本軟體 GPL LED V1.0 為配合本公司控制系統所發展 GPL LED 所產生之檔案*.owh 上傳至控制系統(2M 或 8M 容量)或先存成*.owb(插 SD Card 控制系統用)再轉檔成*.bin 檔儲存於 SD Card 中。

GPL LED V1.0 為一套為整合多媒體效果而開發的應用軟體，並配合本公司針對燈飾控制所開發的智慧型燈飾整合控制系統，兩者的結合可以提供消費者簡易的開發及燈飾應用環境。GPL LED V1.0簡易易學的軟體介面，可讓設計者花費小量的時間開發出極具炫麗的多媒體燈光效果，並整合時下所最流行的多媒體動畫工具－由Micromedia corp.公司所開發的FLASH應用軟體，此整合性的功能讓您的多媒體創意得以在燈光的效果上完美的呈現…。

目錄

一、 前言..5

二、 內容..5

(一). Flash出現..5

(二). Searchlight探照燈...5

(三). Shutter(H)百葉窗(由上而下)...............................7

(四). Shutter(V)百葉窗(由左而右)...............................8

(五). Concentric Circle(Inside Out)圓形水波紋....................9

(六). Concentric Circle(Outside In)圓形水波紋....................10

(七). Concentric Ellipse(Inside Out)橢圓水波紋...................11

(八). Concentric Ellipse(Outside In)橢圓水波紋...................12

(九). Vertical(Left to Right)垂直區塊水平移動...................13

(十). Vertical(Right to Left)垂直區塊水平移動...................13

(十一). Horizontal(Up to Down)水平區塊垂直移動...................14

(十二). Horizontal(Down to Up) 水平區塊垂直移動..................15

(十三). Vertical(Middle to Side)垂直區塊水平移動.................15

(十四). Horizontal(Middle to Side) 水平區塊垂直移動..............16

(十五). Vertical(Side to Middle)垂直區塊水平移動.................17

(十六). Horizontal(Side to Middle) 水平區塊垂直移動..............17

(十七). Horizontal Scan(Left to Right)水平掃描線.................18

(十八). Horizontal Scan(Right to Left)水平掃描線.................19

(十九). Vertical Scan(Up to Down)垂直掃描線......................19

(二十). Vertical Scan(Down to Up)垂直掃描線......................20

(二十一). Rain下雨...21

(二十二). Up上升...21

(二十三). Random亂數填滿...22

(二十四). Left Slope斜(Up to Down)................................23

(二十五). Left Slope斜(Down to Up)................................24

(二十六). Right Slope斜(Up to Down)...............................24

(二十七). Right Slope斜(Down to Up)...............................25

(二十八). Clockwise時鐘..26

(二十九). Anti-Clockwise時鐘.......................................26

(三十). Block File使用群組檔案....................................27

(三十一). BMP File動畫(檔匯入FLASH圖)............................28

一、 前言

本內容主要為 GPL LED V1.0 軟體進行動畫設定說明，關於 GPL LED V1.0 操作請參閱 GPL LED V1.0 操作手冊。

本內容 GPL LED V1.0 軟體進行動畫設定說明以 SCROLL 設定(KIND OF ACTION)為主，其中:

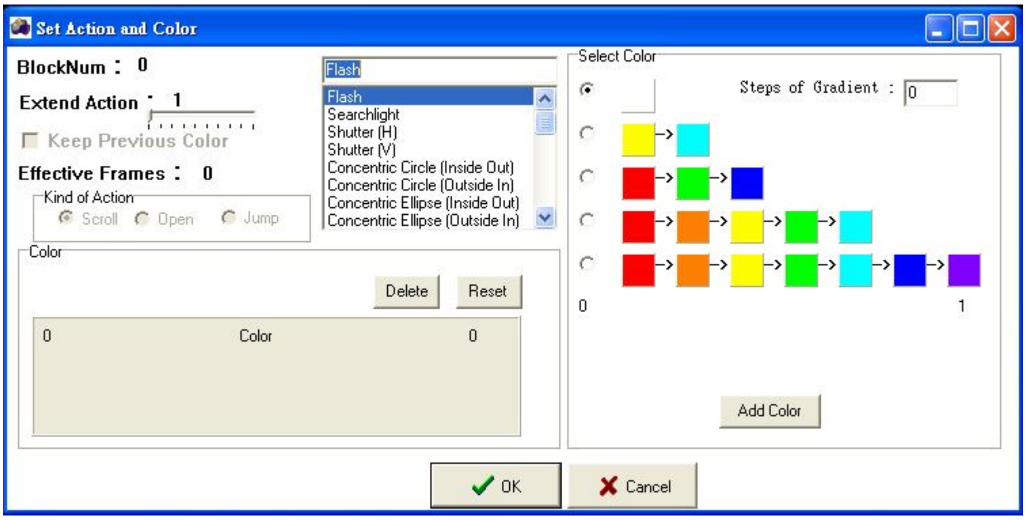
(一).滾動-Scroll:會跑所有顏色。

(二).打開-Open:只會跑至畫面全滿。

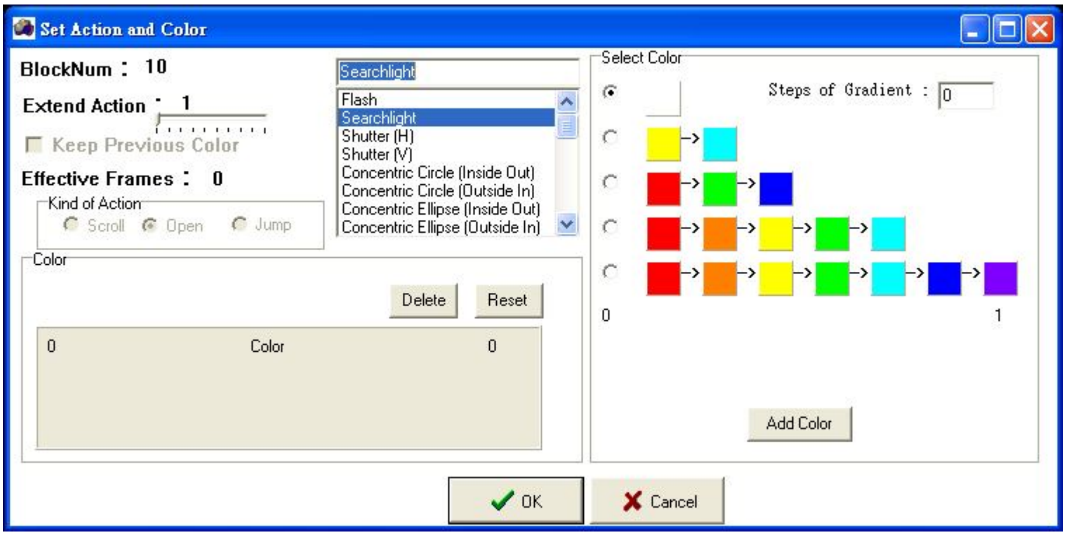
(三).跳躍-Jump:直接顯示畫面全滿(OPEN 之最後一個畫面）。

二、 內容

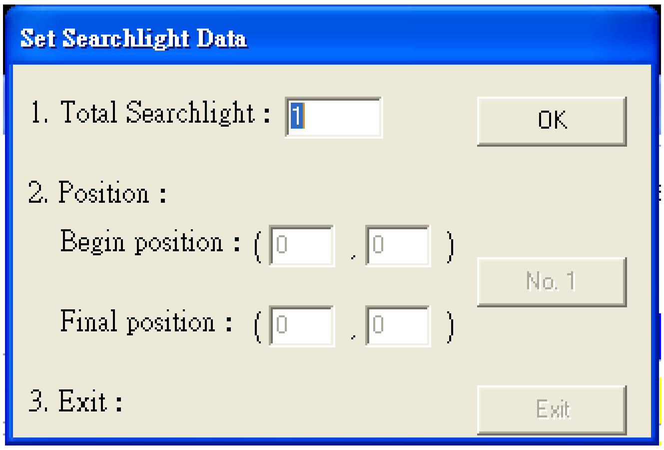
(一). Flash出現(**所有燈同步依顏色順序全部顯現**)



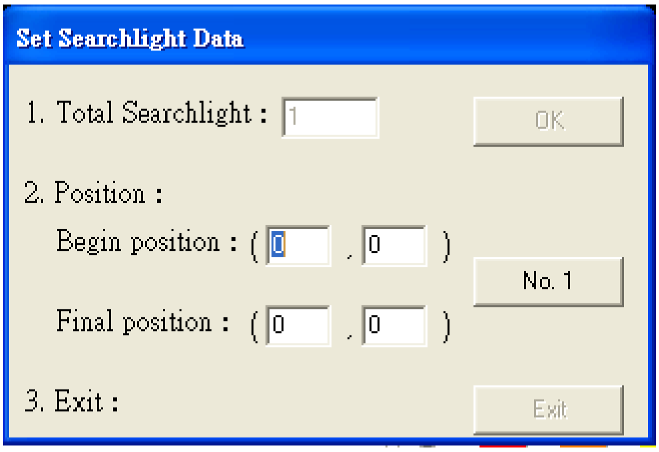
(二). Searchlight探照燈(圓形跑馬燈將由設定座標移動,每跑完一色畫面會切至上一色,至所有顏色跑完-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



a. 設定探照燈數量



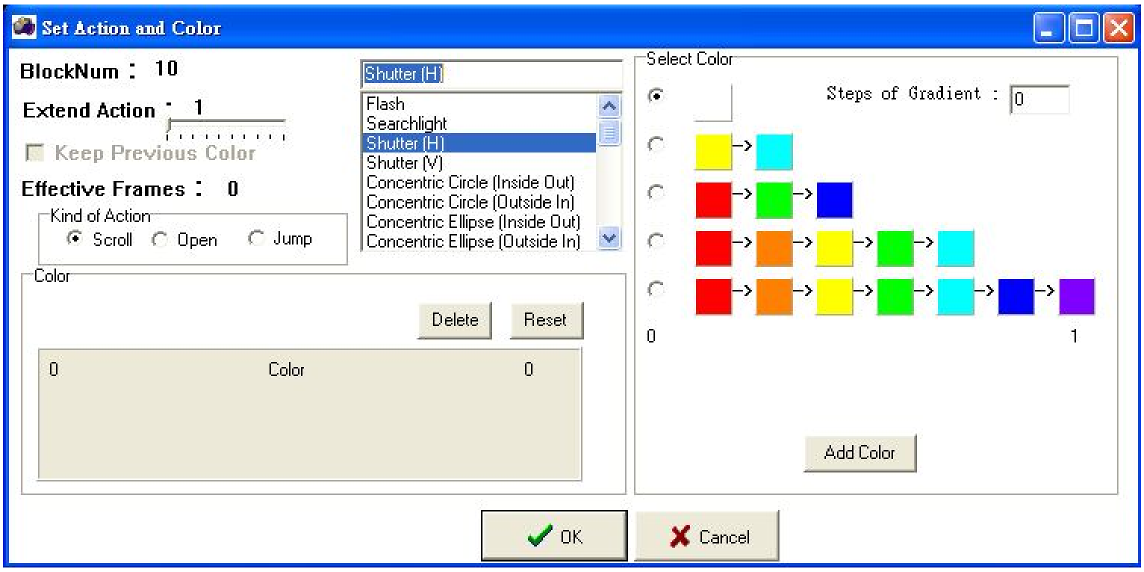
b. 設定每個探照燈開始與結束圓心座標位置



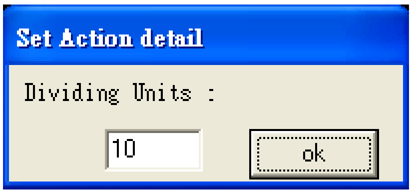
c. 設定半徑大小(畫素)

d. 設定探照燈移動步數(即移動幾次)

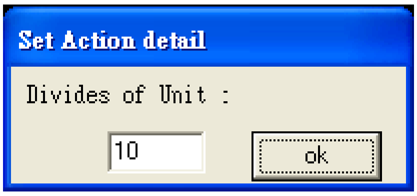
(三). Shutter(H)百葉窗(由上而下)(顏色將**由上而下**同時於各獨立區塊中逐顏色區塊移動直到跑完所有顏色-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



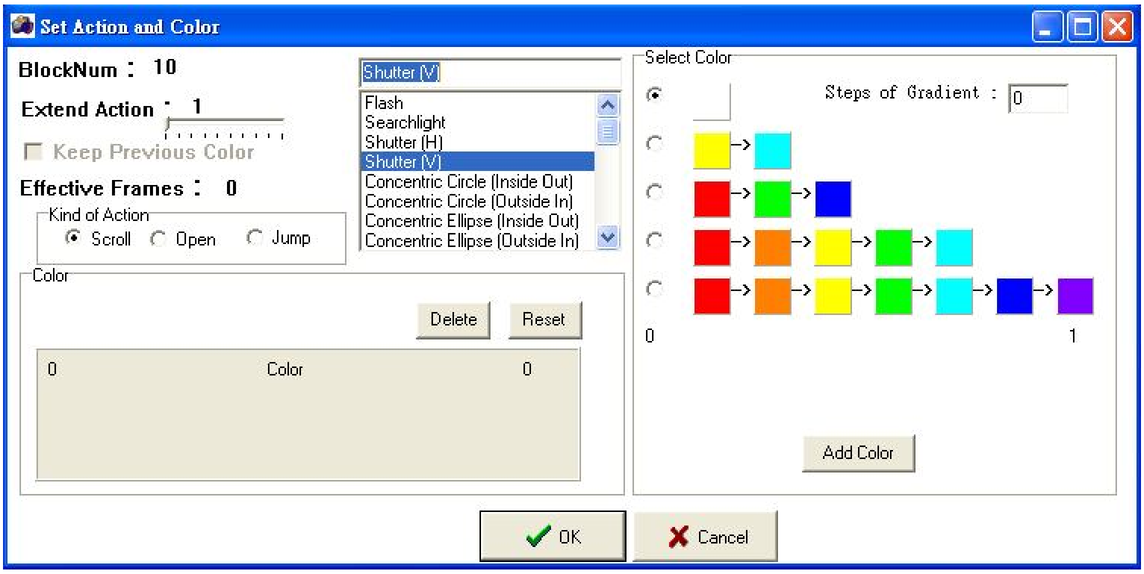
a. 設定畫面分割幾等分(獨立區塊)



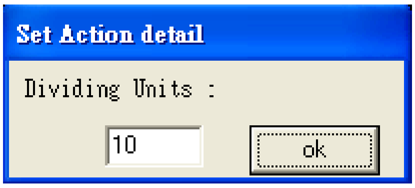
b. 每等分再切割幾等分(顏色區塊)



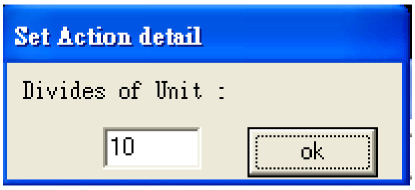
(四). Shutter(V)百葉窗(由左而右)(顏色將**由左而右**同時於各獨立區塊中逐顏色區塊移動直到跑完所有顏色-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



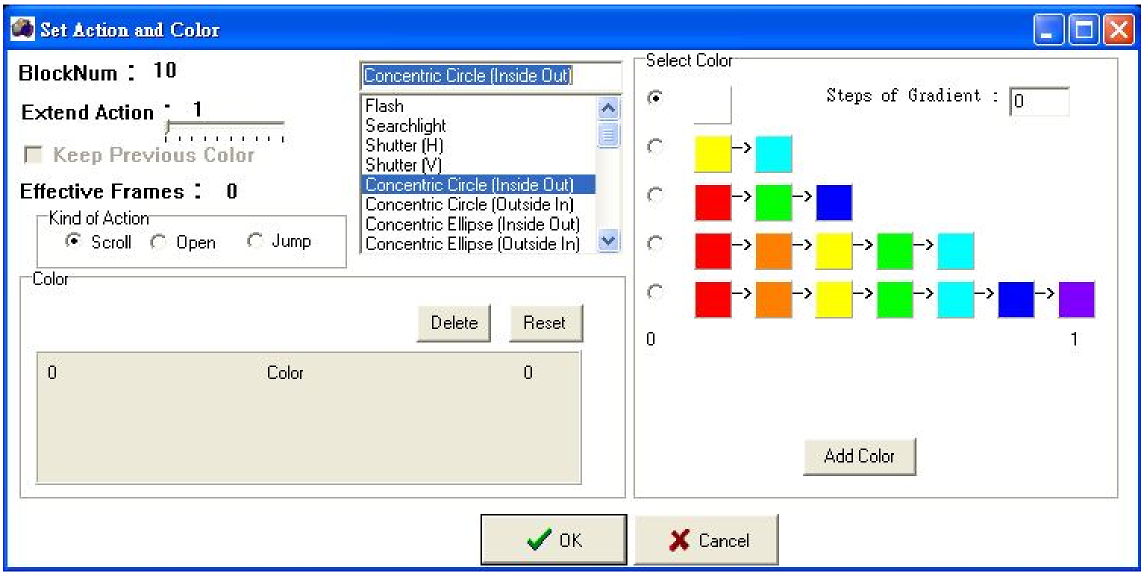
a. 設定畫面分割幾等分(獨立區塊)



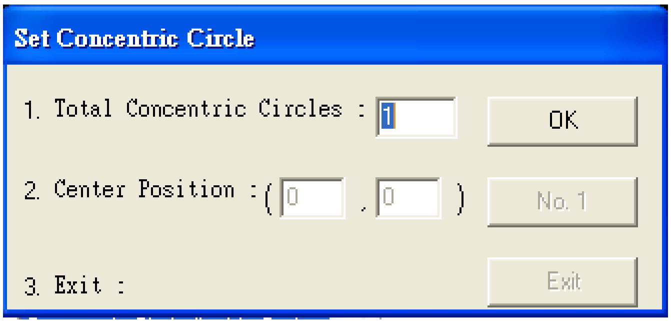
b. 每等分再切割幾等分(顏色區塊)



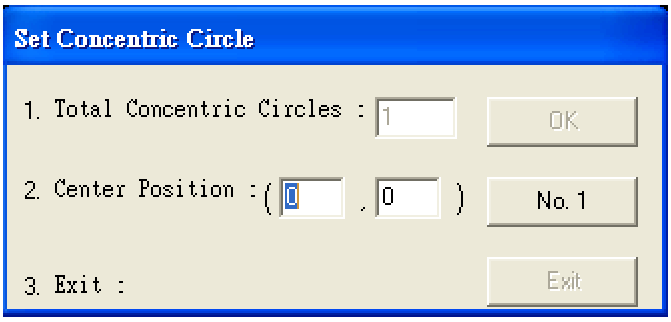
(五). Concentric Circle(Inside Out)圓形水波紋(由內向而外)(顏色將**由內向外**以逐塊移動直到跑完所有顏色-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



a. 設定水波數量

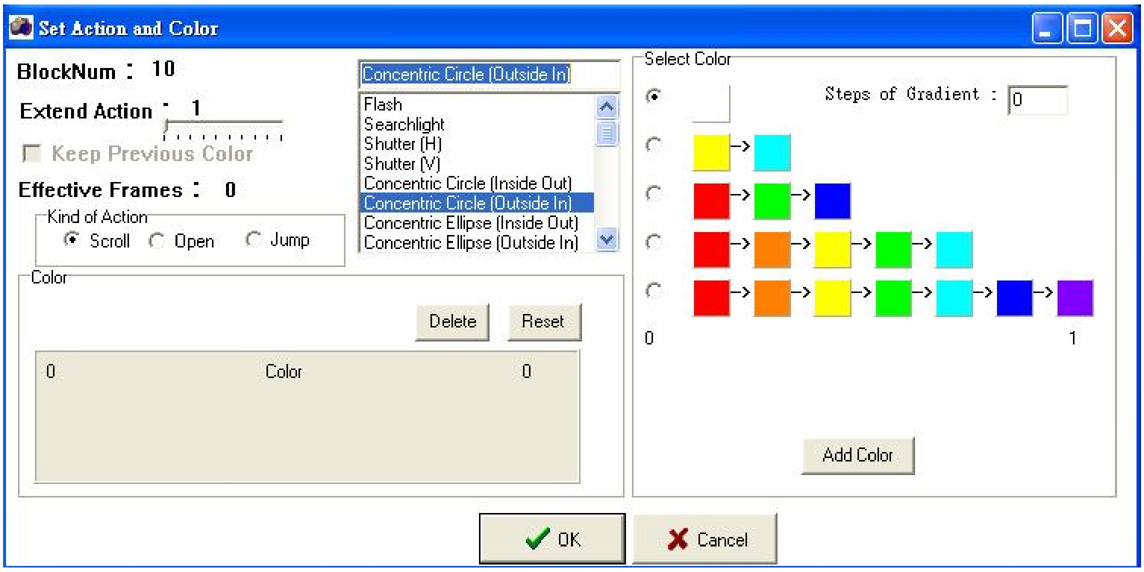


b. 設定水波圓心座標.

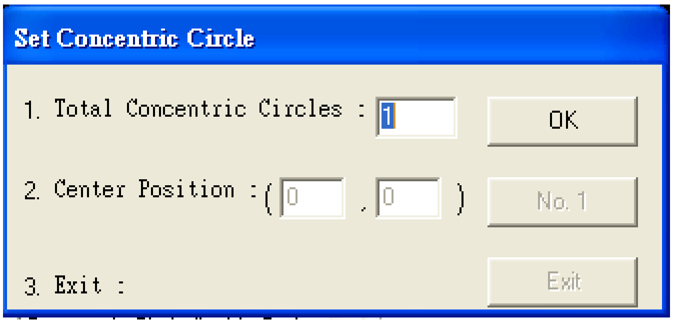


c. 設定水波同心圓數

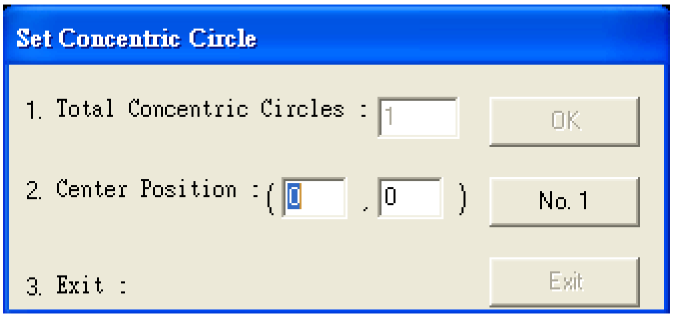
(六). Concentric Circle(Outside In)圓形水波紋(由外向內)(顏色將**由外向內**以逐塊移動直到跑完所有顏色-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



a. 設定水波數量

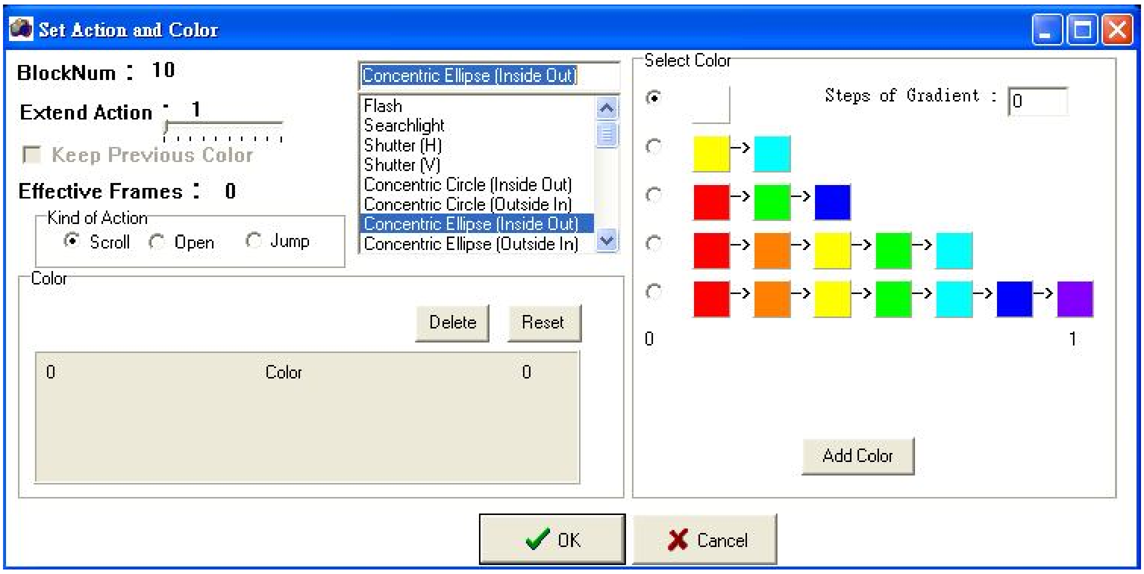


b. 設定水波圓心座標.

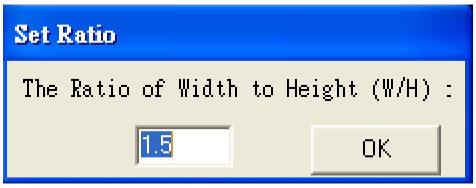


c. 設定水波同心圓數

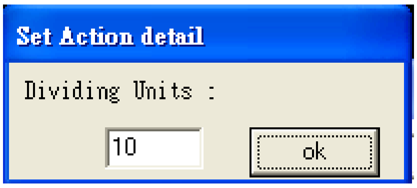
(七). Concentric Ellipse(Inside Out)橢圓水波紋(由內向外)(顏色將於全圖中心為圓心由內向外以逐塊同心圓填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



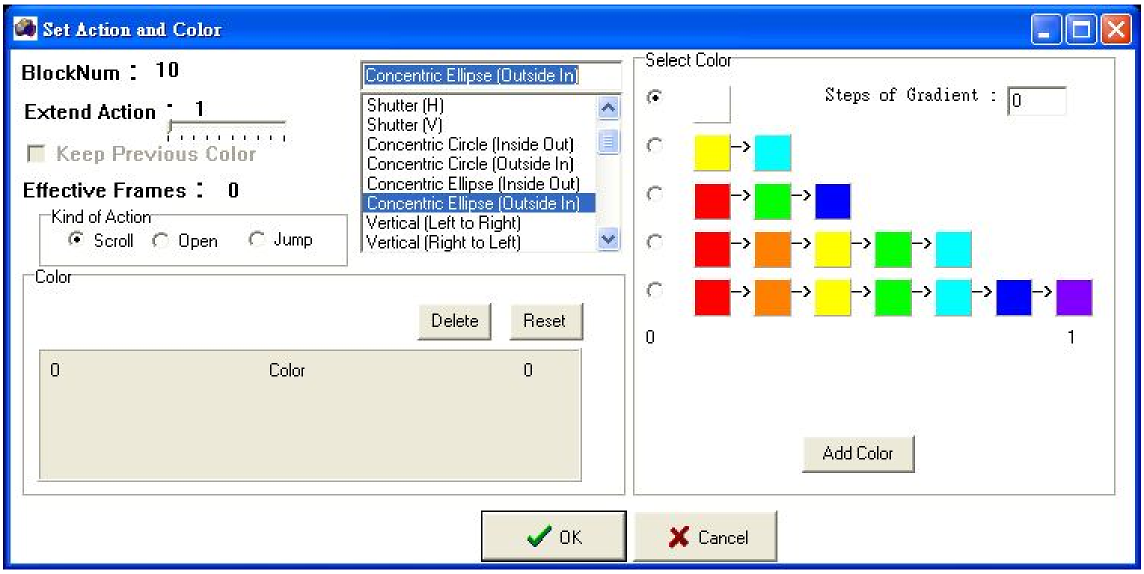
a. 輸入長寬比例(X/Y)



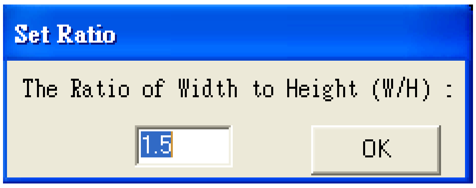
b. 設定同心圓數



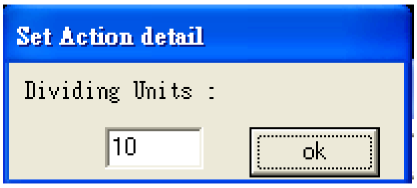
(八). Concentric Ellipse(Outside In)橢圓水波紋(由外向內)(顏色將於全圖中心為圓心**由外向內**以逐塊同心圓填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



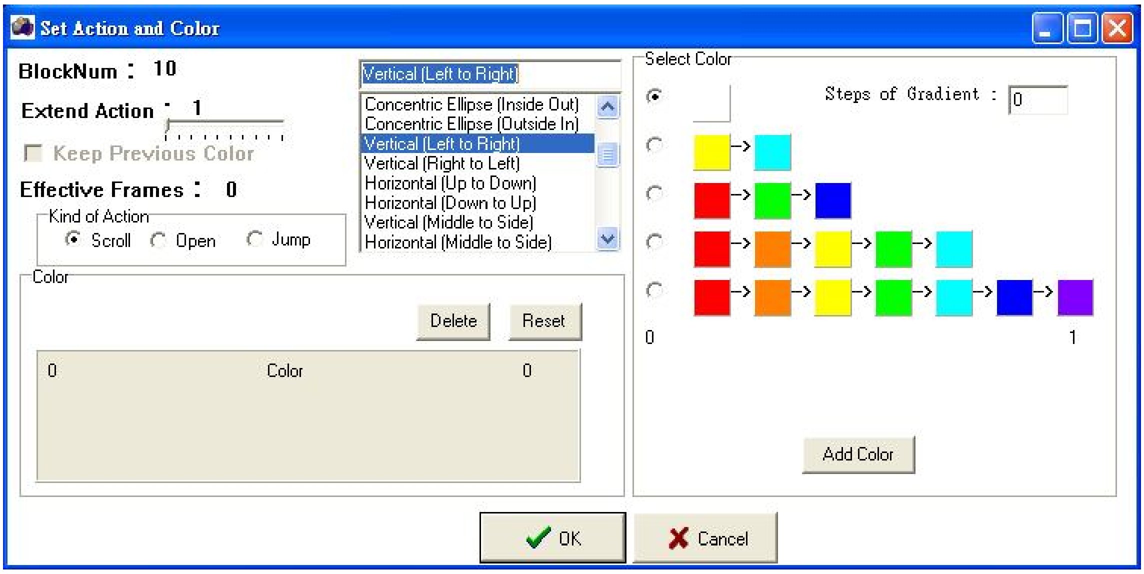
a. 輸入長寬比例(X/Y)



b. 設定同心圓數

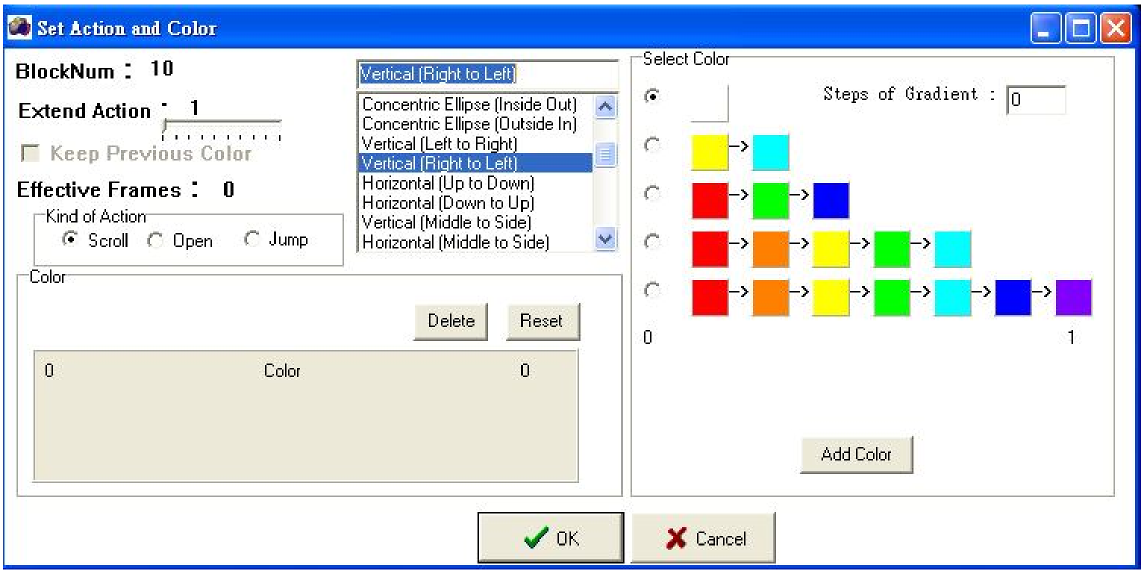


(九). Vertical(Left to Right)垂直區塊水平移動(由左向右)(顏色將**由左向右**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



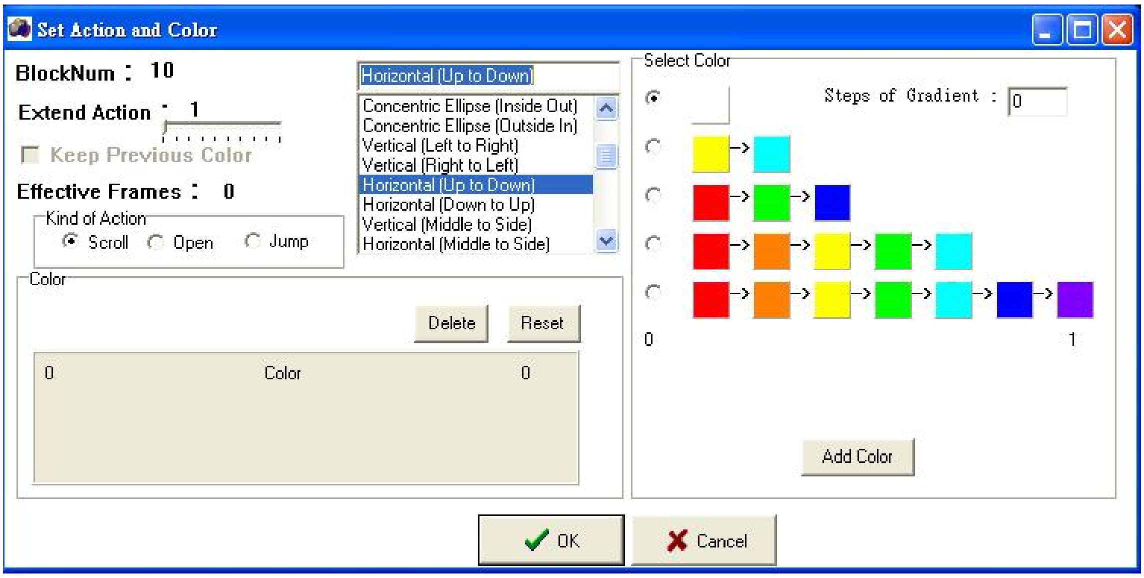
a. 設定垂直畫面分割幾等分

(十). Vertical(Right to Left)垂直區塊水平移動(由右向左)(顏色將**由右向左**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)

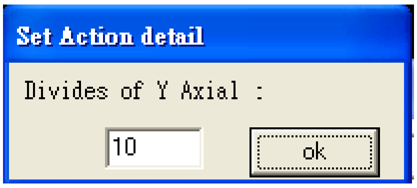


a. 設定垂直畫面分割幾等分

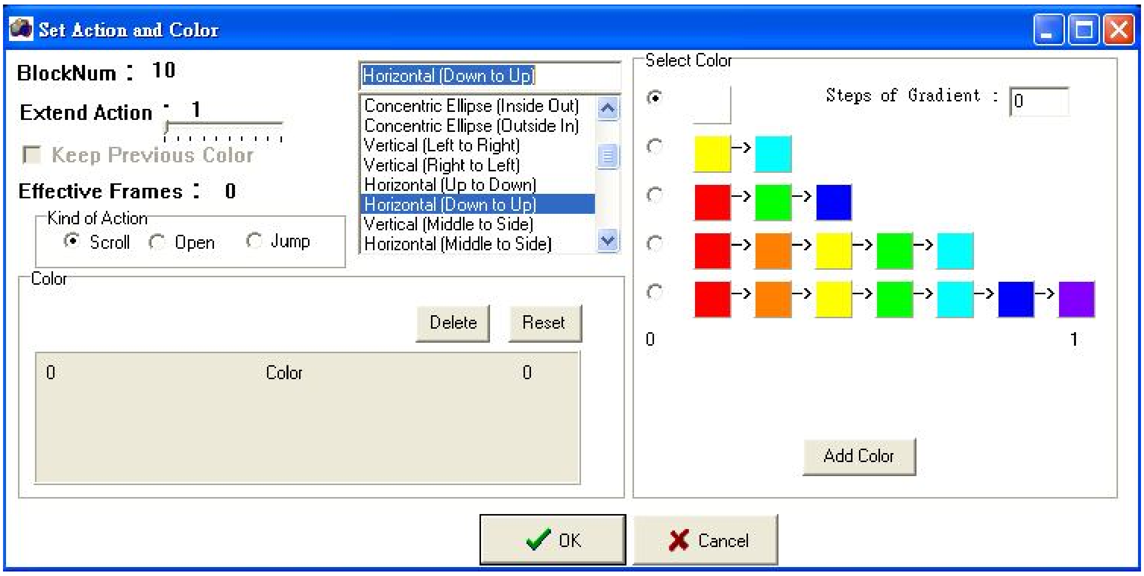
(十一). Horizontal(Up to Down)水平區塊垂直移動(由上向下)(顏色將**由上向下**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



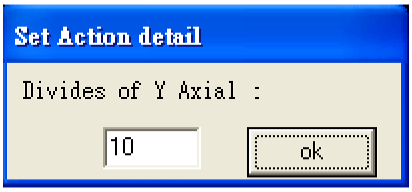
a. 設定水平畫面分割幾等分



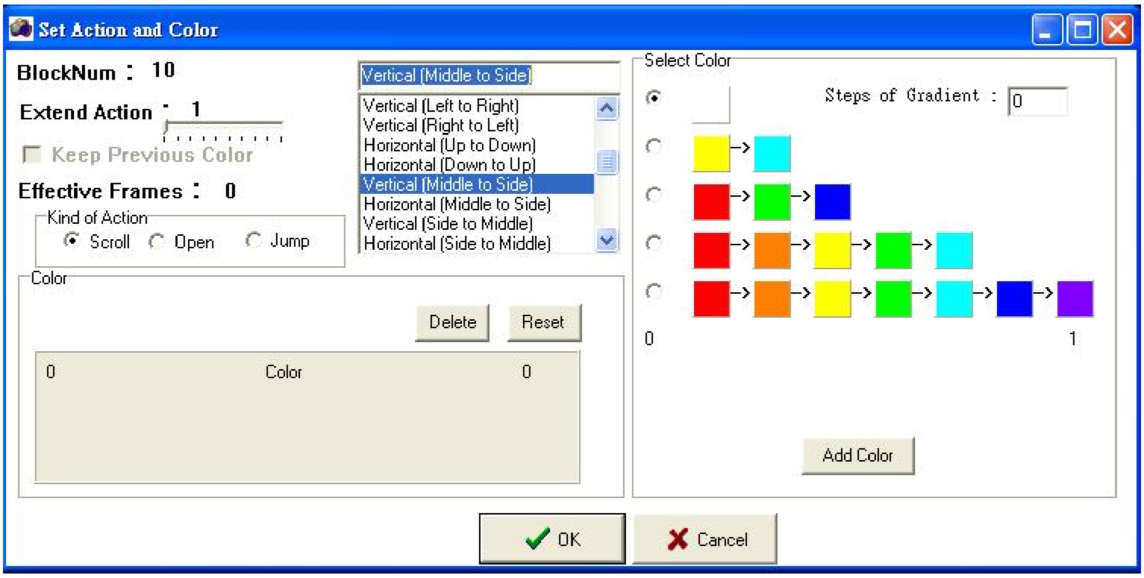
(十二).Horizontal(Down to Up) 水平區塊垂直移動(由下向上)(顏色將**由下向上**選擇方向以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



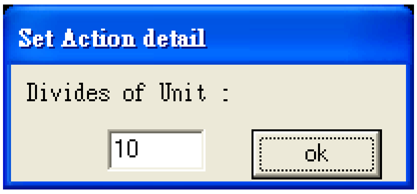
a. 設定水平畫面分割幾等分



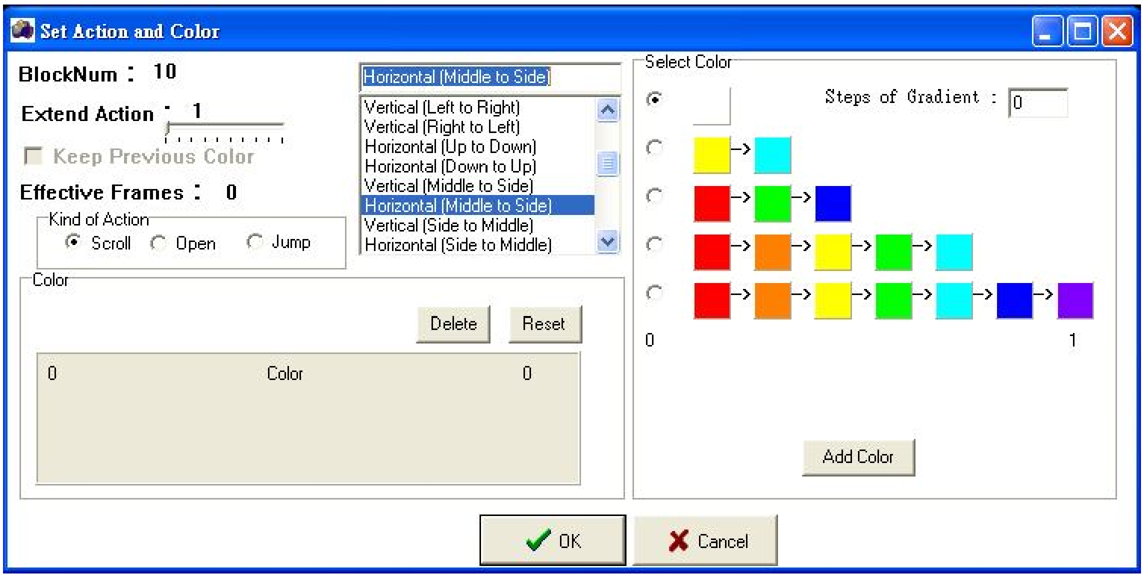
(十三). Vertical(Middle to Side)垂直區塊水平移動(中間向兩側)(顏色將由**中間向兩側**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



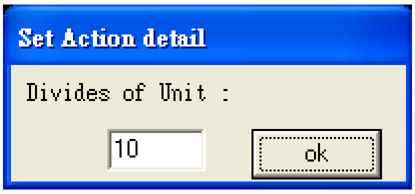
a. 設定垂直畫面分割幾等分(會先對半分再分成設定等分)



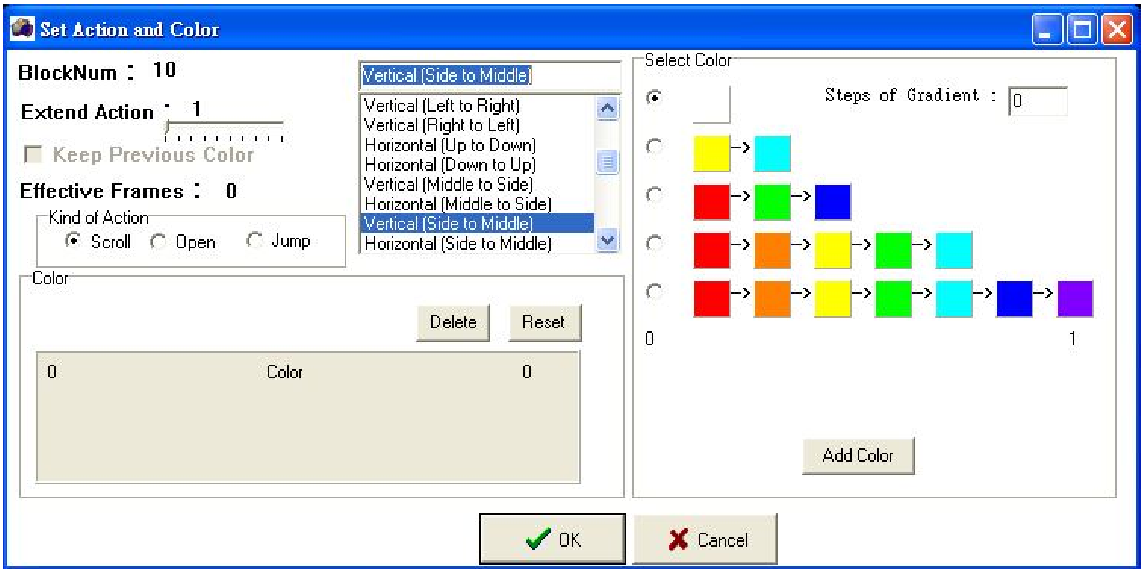
(十四). Horizontal(Middle to Side) 水平區塊垂直移動(中間向兩側)(顏色將由**中間向兩側**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



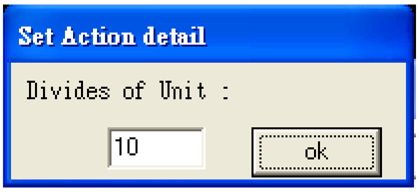
a. 設定水平畫面分割幾等分(會先對半分再分成設定等分)



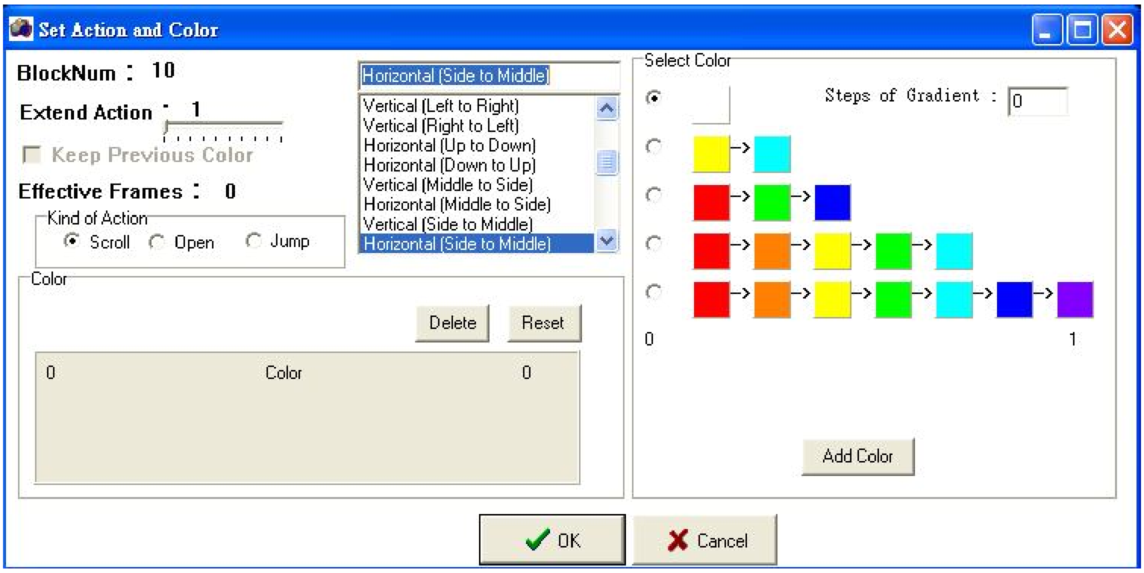
(十五). Vertical(Side to Middle)垂直區塊水平移動(由兩側向中間)(顏色將由**兩側向中間**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



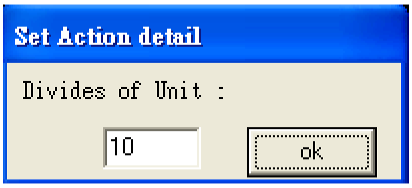
a. 設定垂直畫面分割幾等分(會先對半分再分成設定等分)



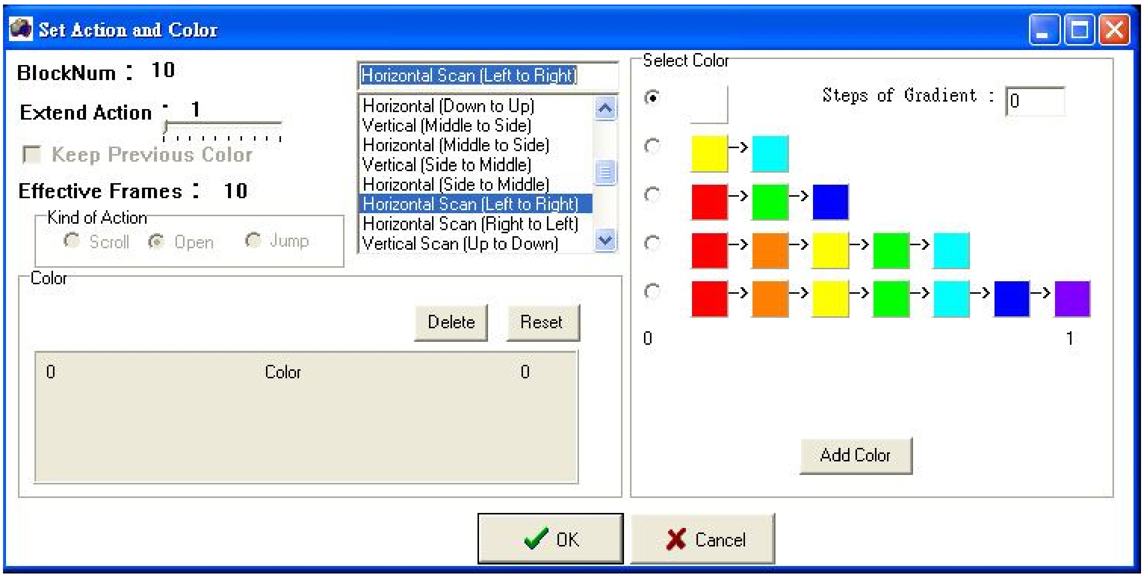
(十六). Horizontal(Side to Middle) 水平區塊垂直移動(由兩側向中間)(顏色將**兩側向中間**以逐塊填滿畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



a. 設定水平畫面分割幾等分會先對半分再分成設定等分)

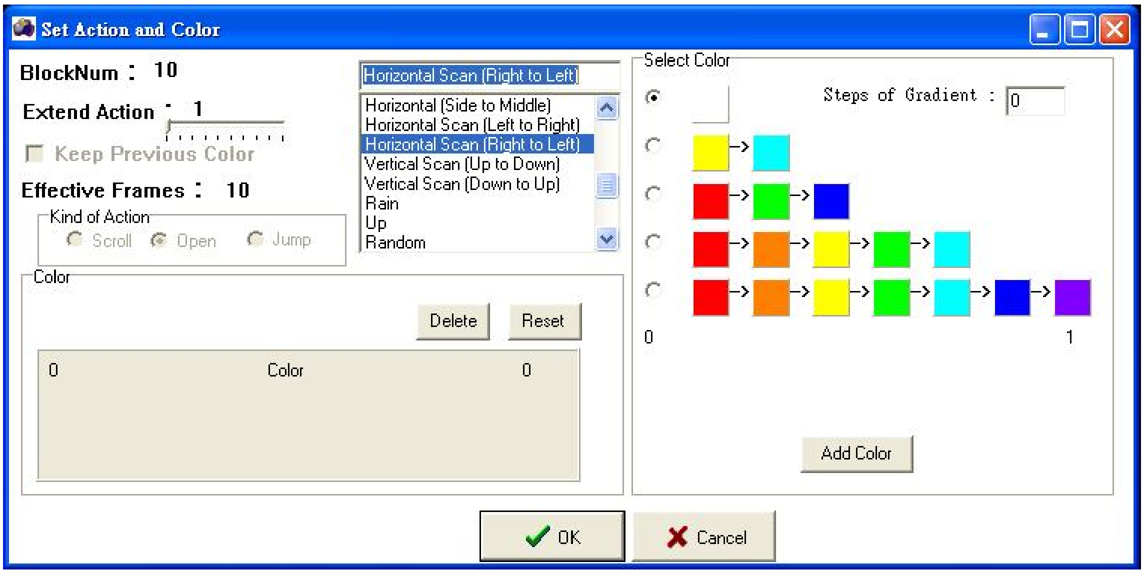


(十七). Horizontal Scan(Left to Right)水平掃描線(由左向右)(顏色將由左向右以白色逐塊移動, 白色移過區域以色彩逐塊填滿至白色移出畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



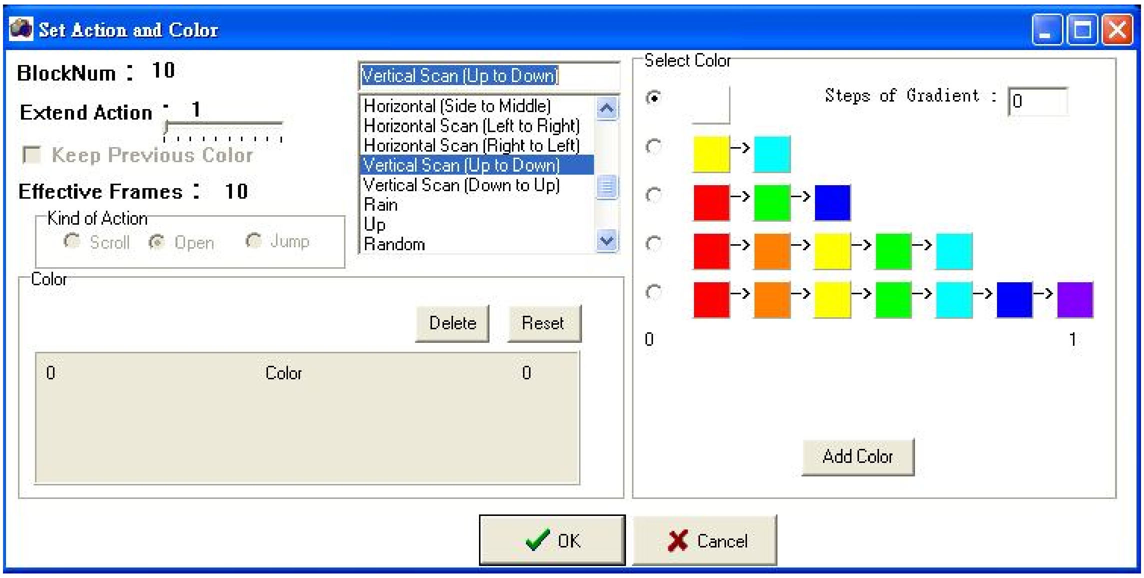
a. 設定垂直畫面分割幾等分

(十八). Horizontal Scan(Right to Left)水平掃描線(由右向左)(顏色將由右向左以白色逐塊移動，白色移過區域以色彩逐塊填滿至白色移出畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



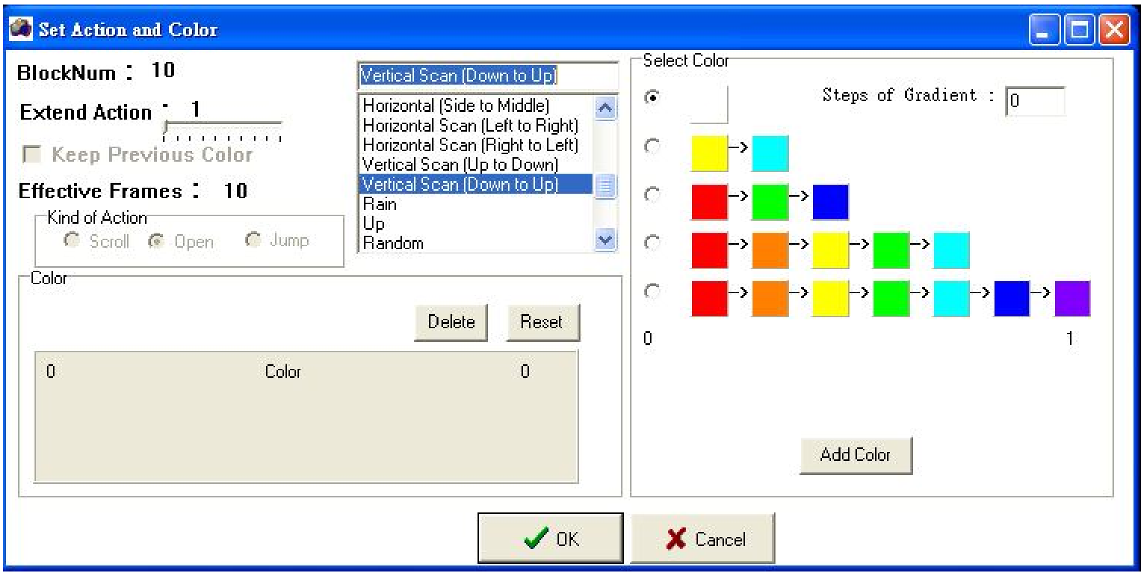
a. 設定垂直畫面分割幾等分

(十九). Vertical Scan(Up to Down)垂直掃描線(由上向下)(顏色將**由上向下**以白色逐塊移動，白色移過區域以色彩逐塊填滿至白色移出畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



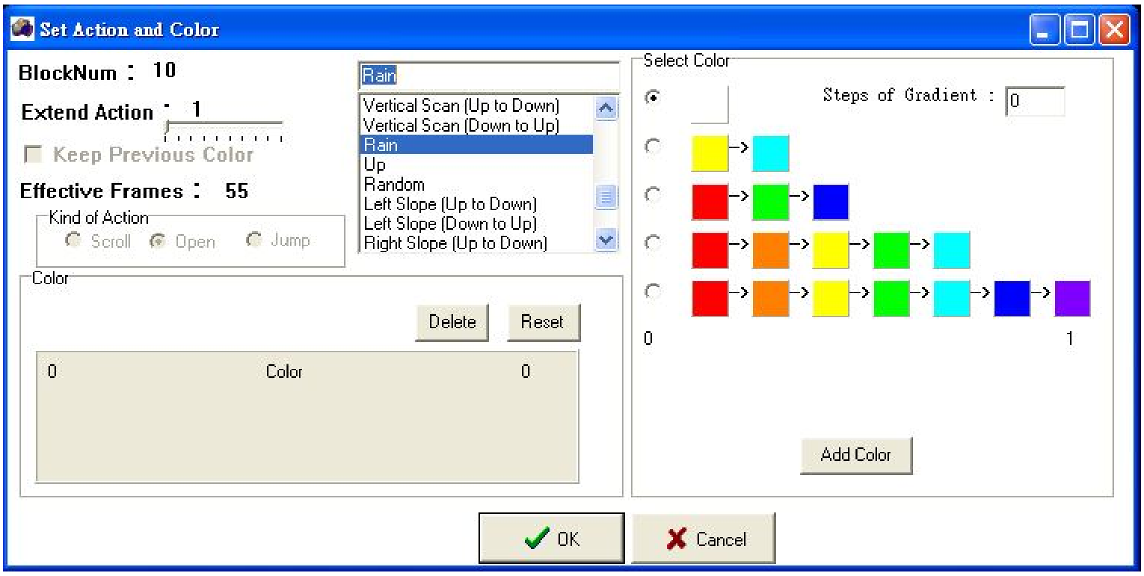
a. 設定水平畫面分割幾等分

(二十). Vertical Scan(Down to Up)垂直掃描線(由下向上)(顏色將由下向上以白色逐塊移動，白色移過區域以色彩逐塊填滿至白色移出畫面-**顏色不會移動不會跑完所有色彩**)



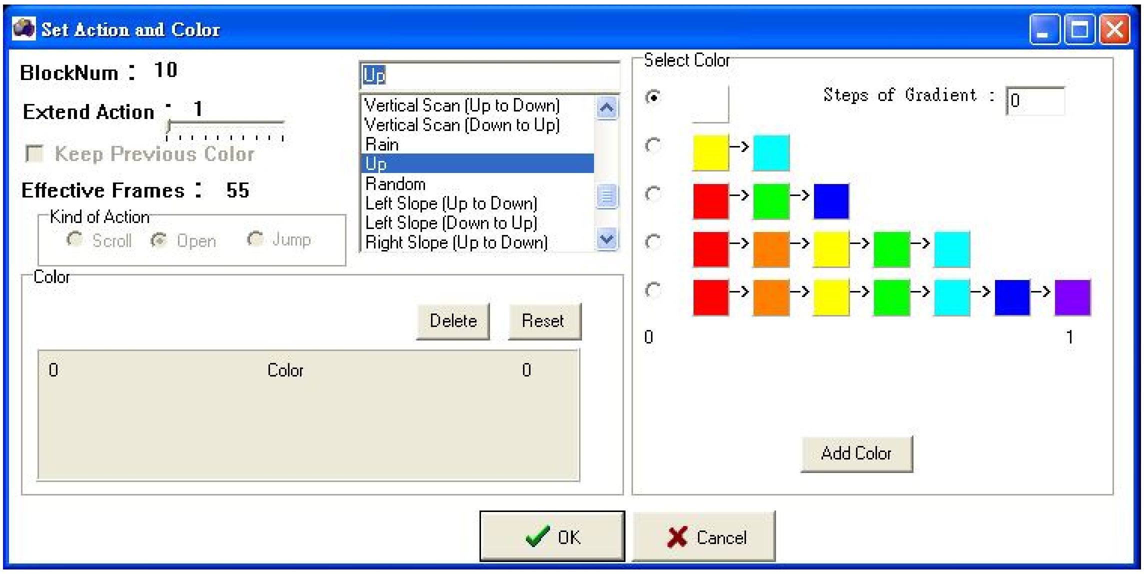
a. 設定水平畫面分割幾等分

(二十一). Rain下雨(顏色將由上而下逐條單獨移動至填滿畫面-**顏色會移動不會跑完所有色彩**)



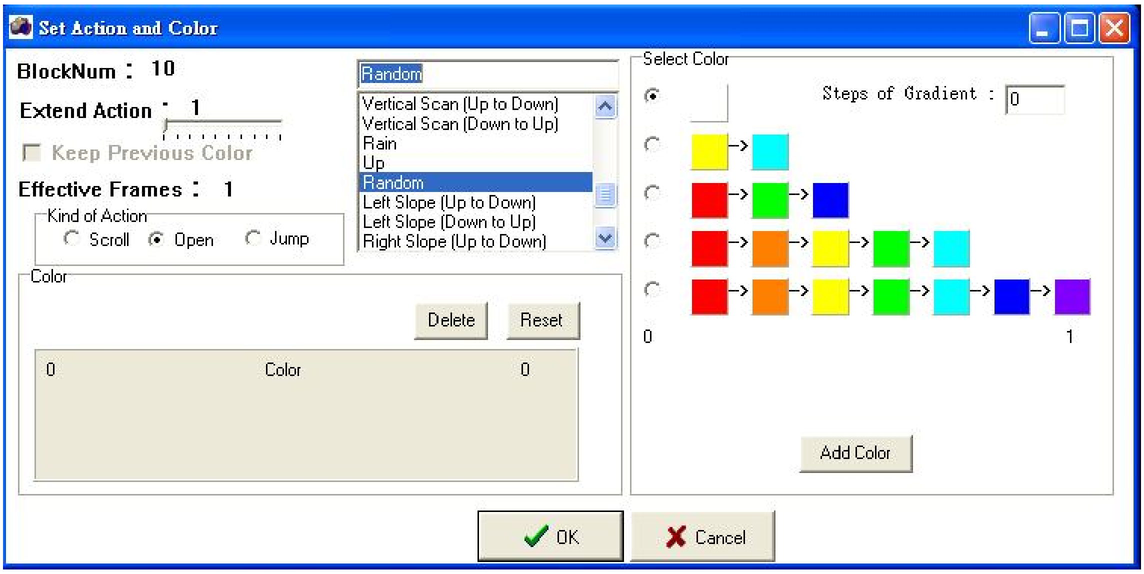
a. 設定水平畫面分割幾等分

(二十二). Up上升(顏色將由下而上逐條單獨移動至填滿畫面-**顏色會移動不會跑完所有色彩**)



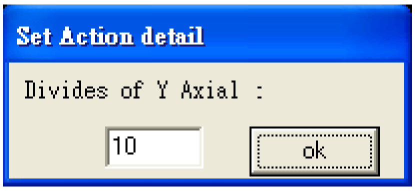
a. 設定水平畫面分割幾等分

(二十三). Random亂數填滿(顏色以亂數填滿畫面-**顏色不會移動會跑完所有色彩**)

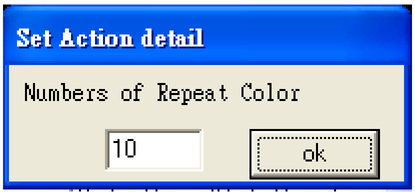


a. 設定垂直畫面分割幾等分(顏色將亂數放入各畫面中)

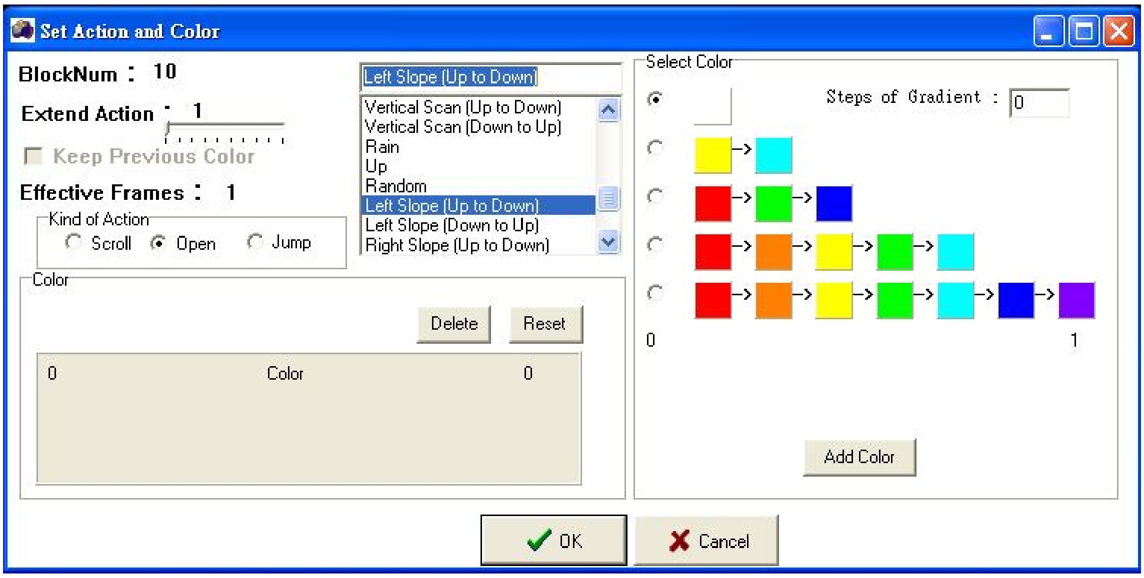
b. 設定水平畫面分割幾等分(顏色將亂數放入各畫面中)



c. 設定同色進入畫面的數量(即每次放入幾個同色圖塊)

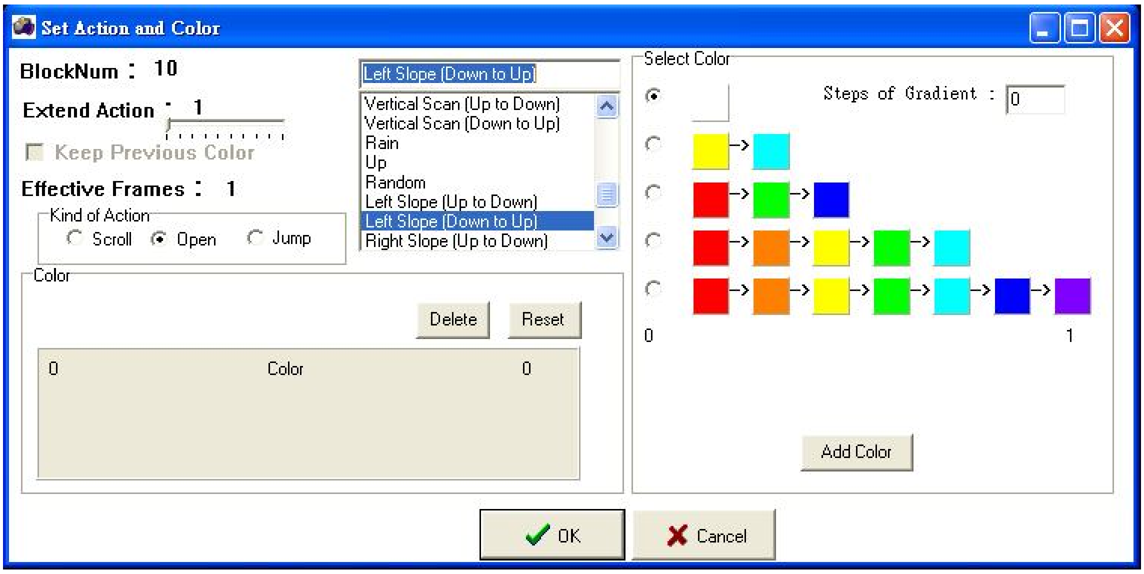


(二十四). Left Slope斜(Up to Down)(可選擇4個角落至對角-**顏色會移動會跑完所有色彩**)

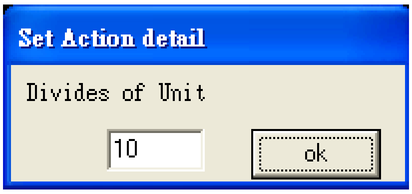


a. 設定畫面分割斜切幾等分(顏色將斜向連續移動至填滿畫面)

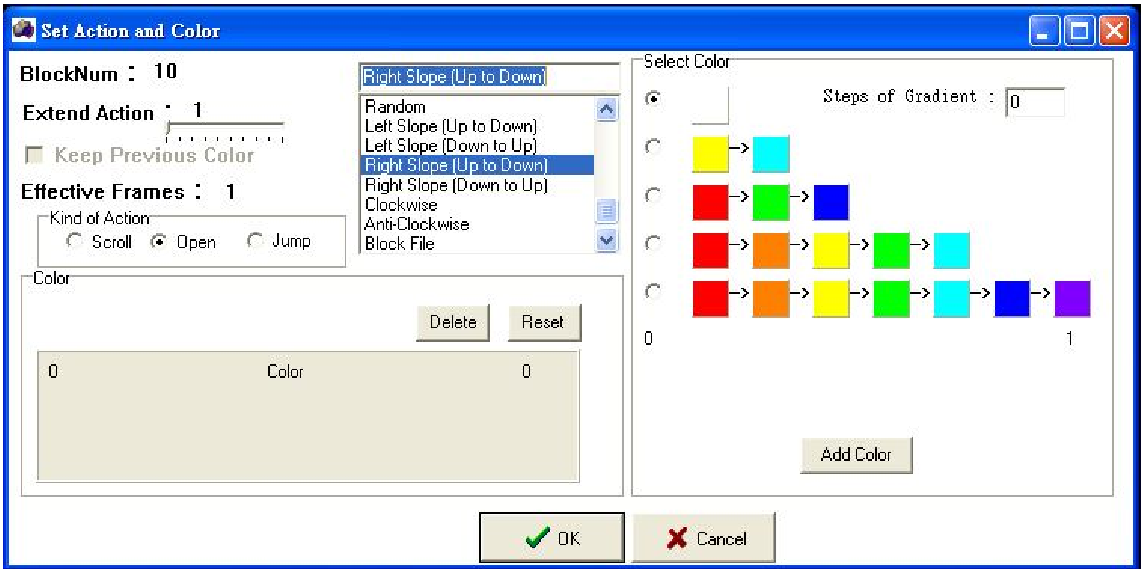
(二十五). Left Slope斜(Down to Up)(可選擇4個角落至對角-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



a. 設定畫面分割斜切幾等分(顏色將斜向連續移動至填滿畫面)

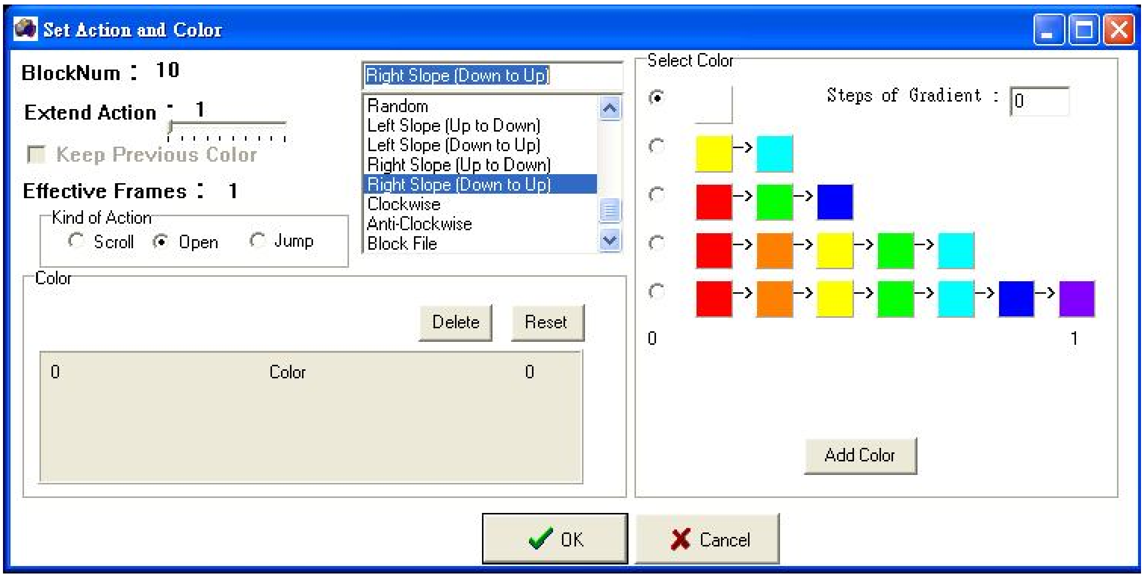


(二十六). Right Slope斜(Up to Down)(可選擇4個角落至對角-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



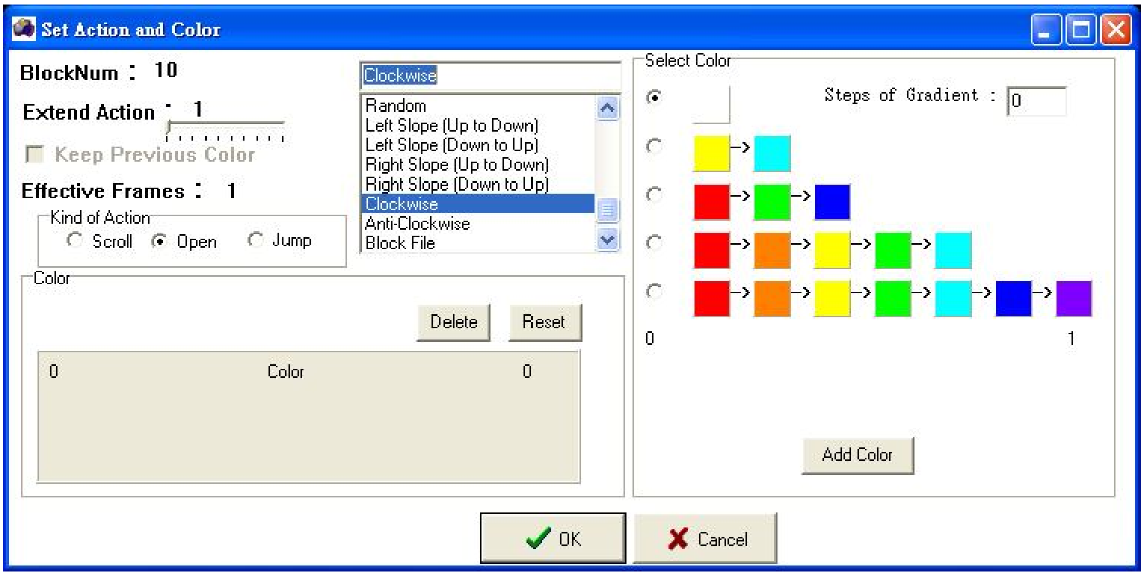
a.設定畫面分割斜切幾等分(顏色將斜向連續移動至填滿畫面)

(二十七).Right Slope斜(Down to Up)(可選擇4個角落至對角-**顏色會移動會跑完所有色彩**)

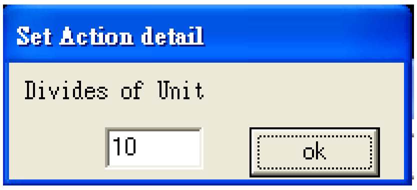


a.設定畫面分割斜切幾等分(顏色將斜向連續移動至填滿畫面)

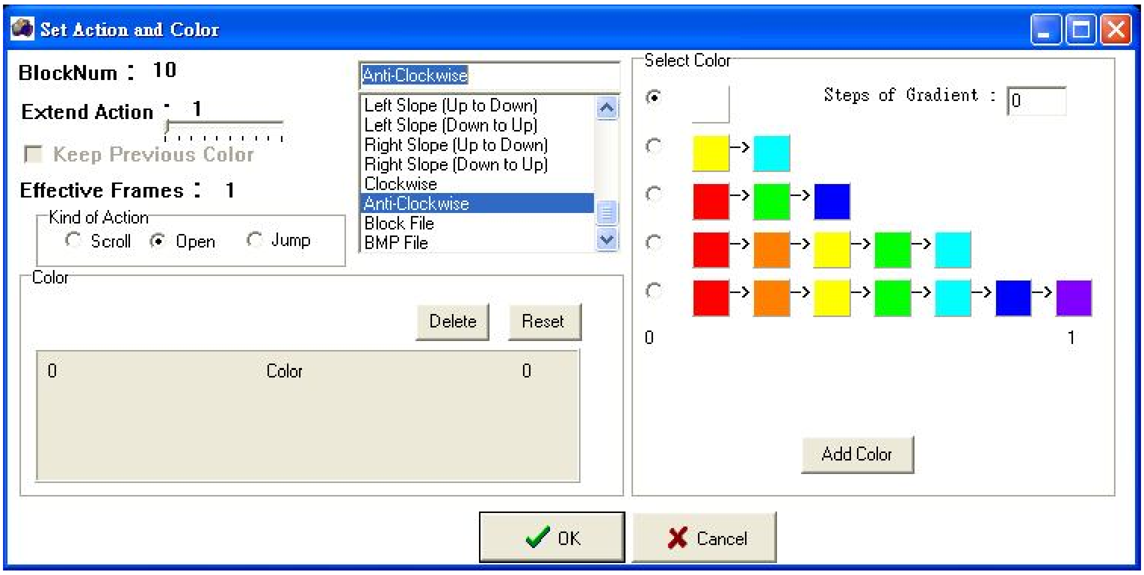
(二十八). Clockwise時鐘(圓形等分畫面跑馬,可分順逆-**顏色會移動會跑完所有色彩**)



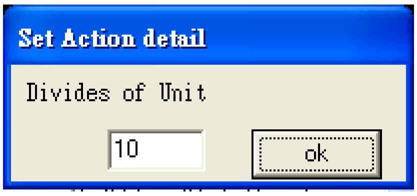
a. 設定畫面分割幾等分(顏色將依順逆時鐘順序填入連續,移動至所有色彩填滿畫面)



(二十九). Anti-Clockwise時鐘(圓形等分畫面跑馬,可分順逆-**顏色會移動會跑完所有色彩**)

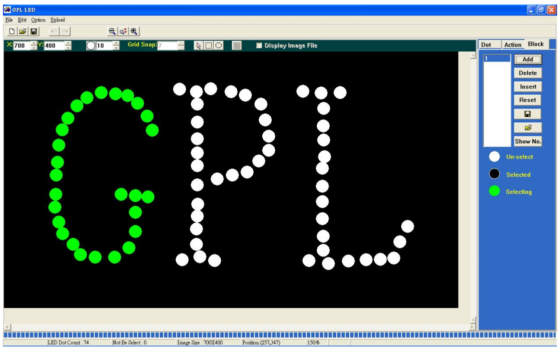


a. 設定畫面分割幾等分(顏色將依順逆時鐘順序填入連續,移動至所有色彩填滿畫面)



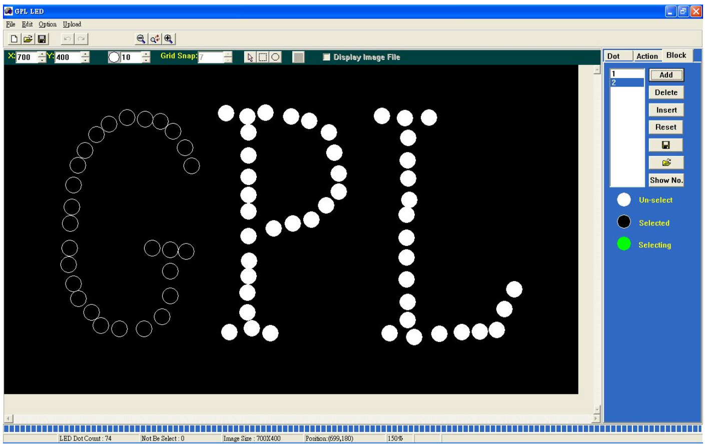
(三十). Block File使用群組檔案(顏色依將群組順序依序填入-**顏色會移動會跑完所有色彩**)

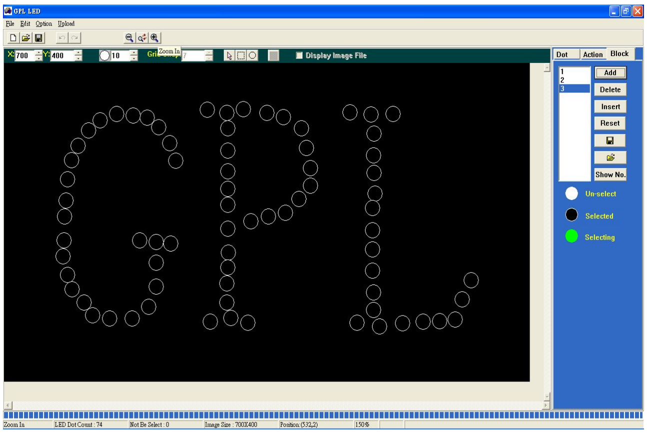
a. 先用區塊編輯器(BLOCK)分區塊。



步驟 1
使用者選擇想要編輯的點去編輯它。
(於是這些點就會變綠色的)

步驟 2
點擊“ADD”去增加一個新的區塊。
被編輯的這些點將會變成黑色的。

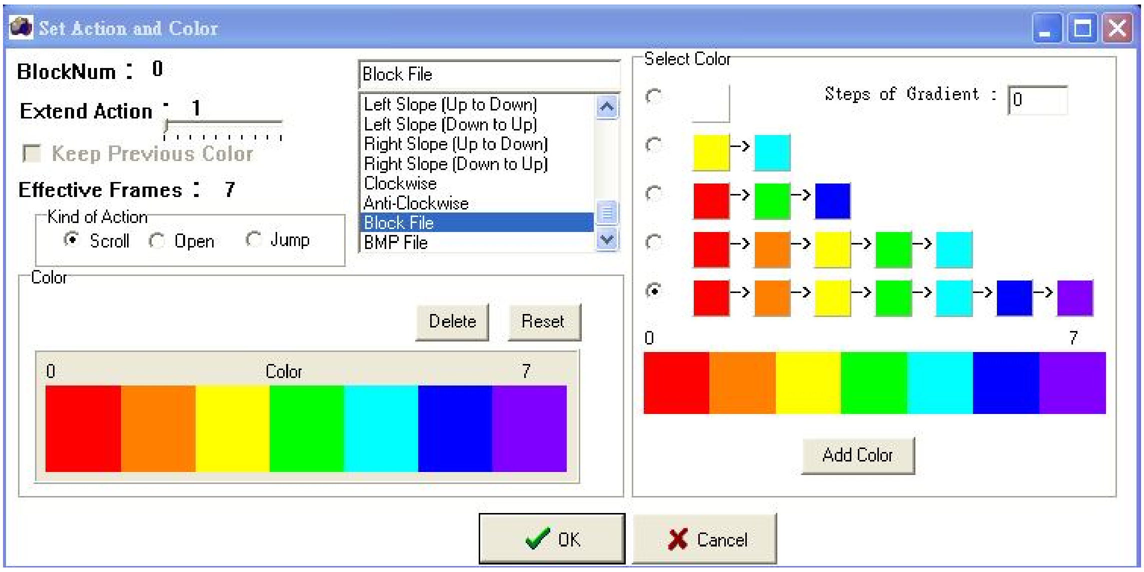




步驟 3

當完成全部的區塊，存檔類型以” *.obk”儲存。回到“ACTION”編輯器並且增加一個新節目：從節目方法表去選擇”Block 檔案”，並且輸入*.obk “。

b.使用者能編輯節目的顏色，顏色依將群組順序依序填入-**顏色會移動會跑完所有色彩**



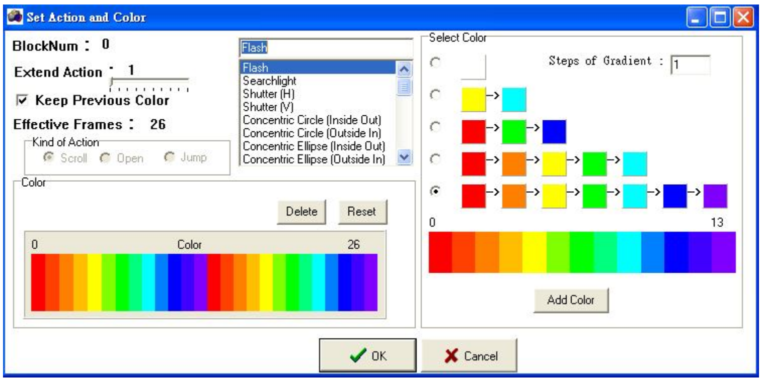
（三十一）.　　匯入 FLASH 圖

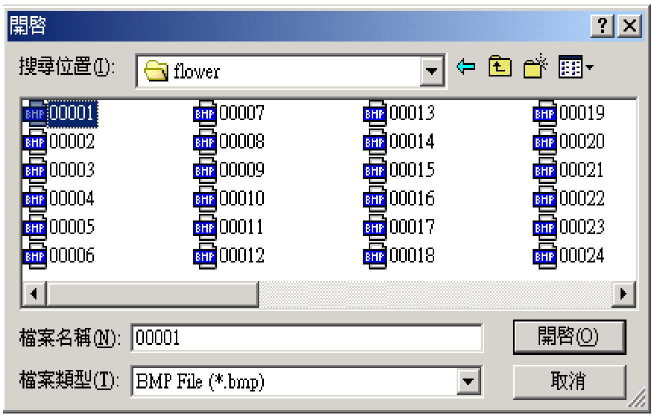
a. 使用者能匯入 BMP 檔到 GPL LED. 這個 BMP 檔藉由 FLASH 軟體被匯出。此外，這 BMP 圖案的大小必須與 GPL LED 相符合，以便 BMP 圖可以正確地被匯入。

步驟 1

打開 ACTION 編輯器。

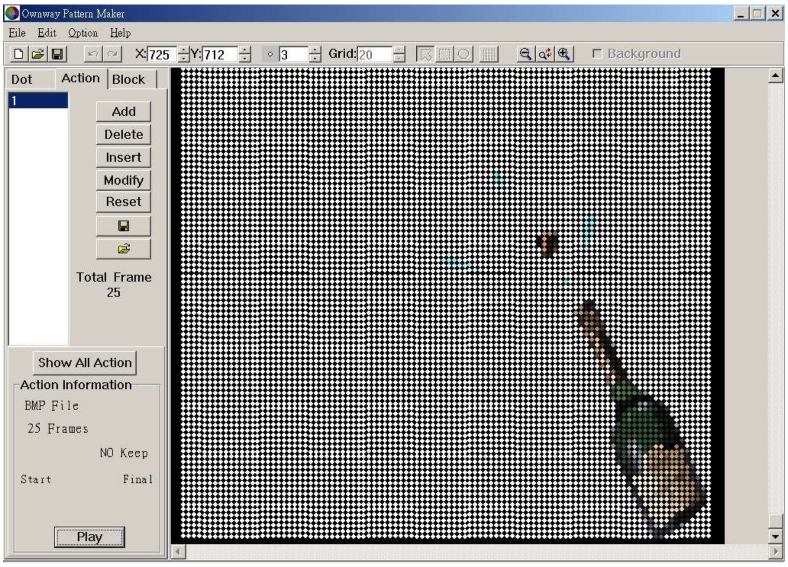
從表中選擇 BMP 檔。





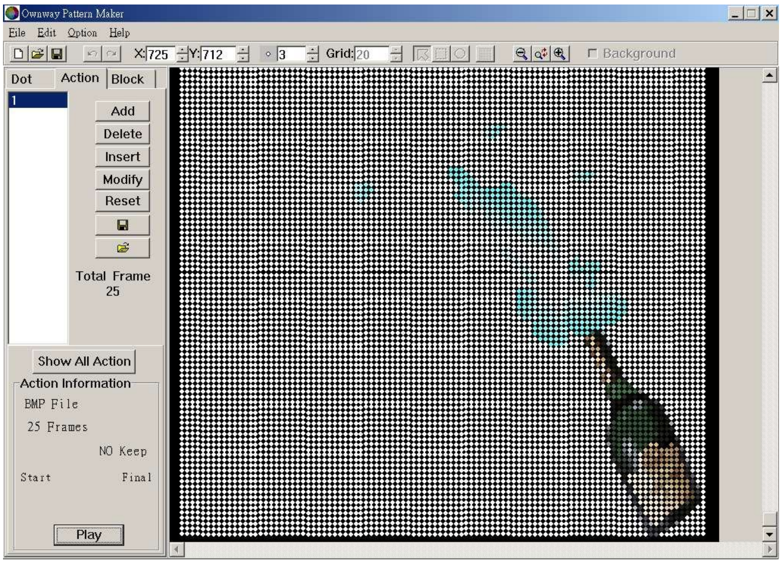
步驟 2

打開第一個 BMP 檔並且點擊"開啟"

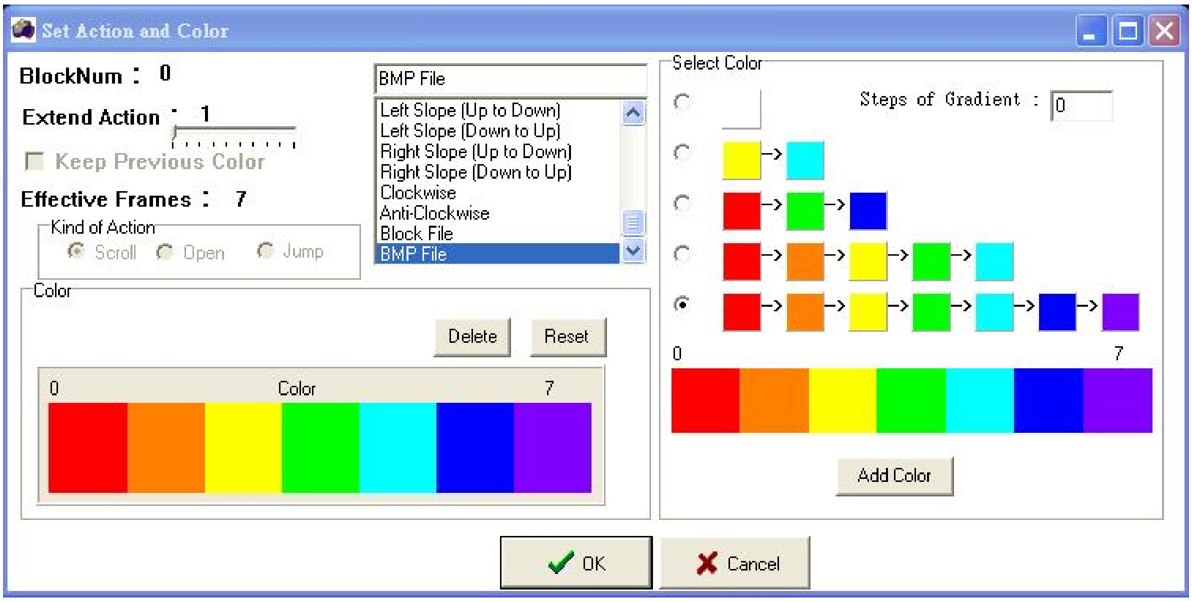


步驟 3

匯入 BMP 檔的效果



b. BMP File動畫檔(顏色將依圖檔顏色依序填入)


Set Action and Color
BlockNum： 0
Extend Action： 1
Keep Previous Color
Effective Frames： 7
Kind of Action
Scroll
Open
Jump
BMP File
Left Slope (Up to Down)
Left Slope (Down to Up)
Right Slope (Up to Down)
Right Slope (Down to Up)
Clockwise
Anti-Clockwise
Block File
BMP File
Color
Delete
Reset
0
Color
7
Select Color
Steps of Gradient ：
0
0
7
Add Color
OK
Cancel